

CUSTOM CULTURE PADA MOTOR CHOPPER

JURNAL



PENCIPTAAN KARYA SENI

Diajukan Oleh :

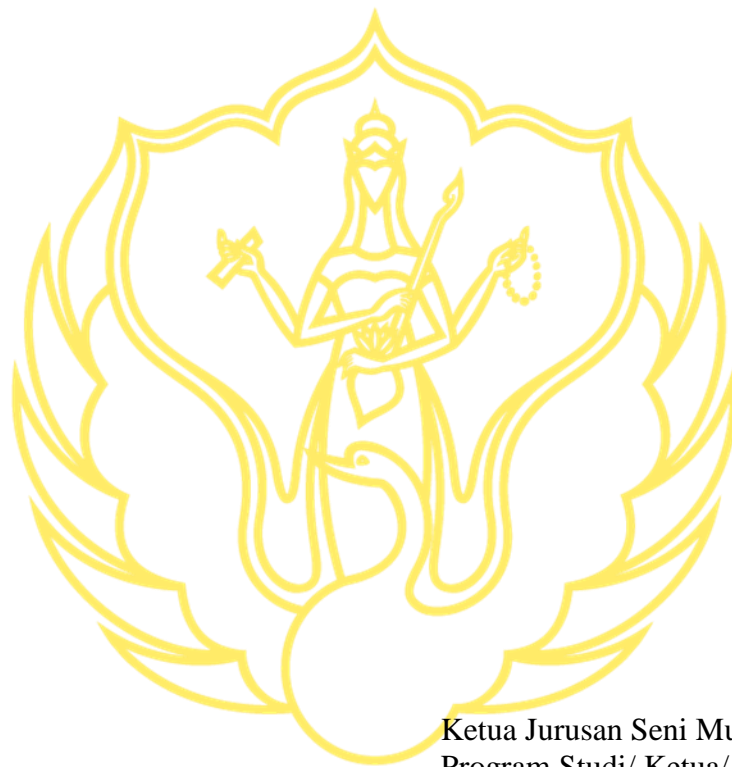
Ricky Prayudi

NIM 1212299021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

CUSTOM CULTURE PADA MOTOR CHOPPER diajukan oleh Ricky Prayudi, NIM 1212299021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Seni Murni/
Program Studi/ Ketua/ Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP 19761007 200604 1 001

A. Judul

Custom Culture pada Motor Chopper

B. Abstrak

Oleh
Ricky Prayudi
1212299021

ABSTRAK

Ketertarikan dengan dunia *custom culture* menumbuhkan rasa ke ingin tahuan yang lebih untuk selalu tahu seluk-beluk di dalamnya dan perkembangan yang ada di sekitarnya. *Chopper* menjadi bagian budaya yang tumbuh dari kegelisahan anak muda pada zamannya yang ingin tampil beda dengan tunggangannya. Mengagumi lebih tentang *chopper* membuat penulis aktif dalam gerakan *custom culture* khususnya pada motor *chopper*, *Long fork*, *digger* dan *traditional chopper* menjadi sebagian gaya *chopper* yang berkembang pada wilayah dan eranya, tidak hanya keunikan dan keestetikan bentuk *chopper* yang selalu menarik perhatian orang, ternyata *chopper* juga menyimpan beberapa fakta-fakta yang menarik untuk di visualkan, dibalik kemolekan bentuknya, seperti rasa kurang nyaman ataupun panas ketika menaikinya, punggung gampang terasa pegal, susah menyesuaikan kendali dan lainnya. Setiap apapun pasti ada nilai plus dan minusnya, apalagi motor *chopper* yang notabnya buatan builder yang kebanyakan *handmade*, tetapi apapun itu, kenyataannya *chopper* selalu memiliki daya pikat tersendiri.

Kata Kunci: *Custom Culture, Chopper, Motor, Ilustrasi, Sablon*

ABSTRACT

Interested in the world of custom culture fosters more curiosity to always know the intricacies in it and the developments around it. Chopper become a part of culture that grow out of the anxiety of young people in his era who wanted to be different from their mounts. Admiring more about chopper makes the writer active in the custom culture movement especially in chopper motorbikes, Long fork, digger and traditional chopper became part of the chopper style that developed in the region and era, not only the uniqueness and authenticity of the chopper which always caught people's attention, but also the chopper save some interesting facts to visualize, behind the beauty of the shape, such as feeling uncomfortable or hot when riding it, the back easily feels sore, difficult to adjust the controls and others. Every thing must have a plus and a minus, especially the chopper motorbike which is made by a builder that is mostly handmade, on the other hand, the chopper always has its own allure.

Keywords: Custom Culture, Chopper, Motorcycle, Illustration, Silkscreen

C. Pendahuluan

Dalam dunia seni, banyak hal yang dapat menjadi sumber inspirasi dalam proses berkarya, lingkungan sekitar, pergaulan, kenangan masa lalu, ketertarikan pada suatu hal tertentu dan juga *public figure*. Terciptanya sebuah karya seni berawal dari kemampuan penciptanya dalam menikmati dan mengekspresi nilai-nilai estetis yang ada di dalam hal yang menginspirasi.

Dunia *custom culture* sangat banyak memiliki produk budaya, seperti fesyen, *hotrod*, *chopper*, tatanan rambut dan juga perilaku para pelakunya. Di setiap produk budayanya memiliki beberapa keunikan dan nilai-nilai estetis tersendiri, misal *chopper*, motor yang lahir dari rasa kegelisahan akan bentuk dan kegunaan dari suatu sepeda motor. Kegelisahan tersebut melahirkan bentuk-bentuk baru dari sepeda motor yang kemudian memiliki nilai-nilai estetis dan keunikan tersendiri bagi pemiliknya dan penggemar motor *chopper*, tidak hanya bentuk sepeda motor saja yang menjadi beda, perilaku dan budaya di sekitarnya pun menjadi terpengaruhi.

C.1. Latar Belakang

Berawal dari ketertarikan penulis terhadap dunia *custom culture* terutama motor *custom* bergaya *chopper*, maka penulis memilih tema motor *chopper* dalam Tugas Akhir ini. Motor *chopper* adalah motor *custom* yang bergaya *chopper*. *Choppers* sendiri berasal dari kata ‘*Chop*’ yang menurut terjemahan berarti ‘memotong’. Awal se kembalinya dari perang dunia II para prajurit Amerika merasa tidak puas dengan motor buatan *Harley-Davidson* dan *Indian Motorcycle* yang mereka kendarai. Dari situ kemudian mereka mulai memotong bagian motor yang dianggap tidak perlu, karena dirasa membebani motor dan terlihat berantakan.¹ Ciri khas yang terdapat dari motor *chopper* adalah tidak banyak aksesoris yang dipasang pada motor. Secara umum motor *chopper* dapat dikenali dari bentuk motor yang simple tidak terlalu banyak aksesoris, posisi kemudi yang lebih tinggi, menggunakan tangki motor yang minimalis, roda belakang yang lebih lebar

¹ <http://www.choppers.com/history.asp>, (diakses penulis pada tanggal 8 Januari 2019, Jam 10.45 WIB)

dan besar dari ukuran roda depan, jok dibuat rendah dengan suspensi belakang rigid, performa mesin yang sudah ditingkatkan dan biasanya tidak bersuara pelan.

Ketertarikan penulis terhadap dunia permotoran sebetulnya sudah tumbuh sejak kecil, dikarenakan sedari kecil penulis sudah sering ikut Bapak yang bekerja di bengkel cat motor yang bertempat di Sukoharjo. Berawal dari situlah penulis banyak melihat berbagai macam motor yang menjadi pelanggan di bengkel. Mulai dari motor bebek sampai motor *sport* seperti Honda CBR atau Honda NSR yang kala itu menjadi trend dikalangan anak muda di tahun awal 2000an. Sedemikian banyaknya motor-motor yang sering menjadi pelanggan di bengkel kala itu hanya ada satu *style* motor yang menarik bagi penulis yaitu motor bergaya *chopper* yang kala itu jarang sekali dijumpai. *Chopper* bagi penulis memiliki nilai tersendiri jika seseorang menaikinya, si pengendara akan terlihat garang dan mempesona, bentuk yang beda dari motor pada umumnya karena biasanya motor *chopper* dibuat sesuai dengan keinginan si pemiliknya.

Pertengahan tahun 2012 penulis mulai pindah berdomisili di Yogyakarta, melihat fenomena motor *custom* yang ada di Yogyakarta penulis semakin tertarik Karena banyak motor *custom* ber *cc* besar yang dulunya hanya bisa dilihat lewat poster atau internet ternyata banyak berseliweran di jalanan kota Yogyakarta. Awal bulan oktober tahun 2013 penulis datang ke sebuah acara *custom culture* yaitu Kustomfest 2013 yang diadakan di JEC, dari situ ketertarikan penulis terhadap dunia motor *custom* semakin menjadi-jadi setelah melihat motor-motor *custom* buatan builder-builder yang ada di Indonesia, seperti *Kickass choppers Jakarta*, *Queen Lekha Choppers Yogyakarta*, *Sofieskull Choppers Yogyakarta*, *Naskleeng Tiga Belas Bali* dan masih banyak *builder* lainnya.

Karena sudah cukup lama mengikuti perkembangan *custom culture* permotoran di Indonesia maka penulis mencoba memvisualisasikan apa yang sudah dilihat dan dirasakan selama menjadi penikmat motor *chopper*. Mulai dari situ muncul berbagai pertanyaan, apa alasan membangun motor *chopper*, mengapa motor *chopper* banyak digandrungi kalangan anak muda,

apakah *chopper* selalu mempesona bagi banyak orang, *lifestyle* seperti apa yang melingkupi dunia *custom culture* permotoran, bagaimana respon masyarakat dengan *style* tersebut. Itu sebagian kegelisahan yang membuat penulis tertarik untuk mempelajari dan memvisualkannya menjadi karya tugas akhir seni grafis.

Penulis dalam karya tugas akhir ini memilih menggunakan teknik cetak saring atau sablon, karena dengan teknik cetak saring penulis dapat mengeksplorasi warna dan garis secara maksimal.

C.2. Rumusan Penciptaan

Pengalaman penulis sebagai penikmat dunia *custom culture* dan pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya adalah salah satu cara untuk mendapatkan inspirasi. Khususnya motor *custom chopper*, hal itu yang menjadikan si penulis membuat karya seni grafis dengan tema motor *chopper*. Adapun beberapa hal yang hendak diuraikan dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Rumusan masalah tersebut antara lain

1. Bagaimana gagasan *custom culture* pada motor *chopper* menurut persepsi penulis.
2. Bagaimana memvisualisasikan gagasan *custom culture* pada motor *chopper* ke dalam karya-karya seni grafis.

D. Teori dan Metode

D.1. Teori

Ide dalam karya seni menjadi hal yang mendasar sebagai pijakan sebagai bagian dalam proses berkarya. Munculnya sebuah ide dipengaruhi dari pengalaman dan memori yang terekam oleh indera manusia. Ide berarti rancangan yang tersusun di dalam pikiran dan gagasan.² Penciptaan karya tugas akhir ini ide merupakan suatu rangkuman dari apa yang sudah

² W.J.S Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), p. 36

penulis rasakan dan alami sehingga karya yang diciptakan tidak lepas dari campur tangan lingkungan dan keseharian.

Proses pembuatan karya seni penulis banyak terpengaruh dari kegiatan sehari-hari yang bersinggungan langsung dengan dunia otomotif. Berawal dari melihat beraneka macam motor yang berada di bengkel kepunyaan orang tua dan sering dibawakannya koran otomotif jika pulang dari bengkel, membuat rasa ketertarikan terhadap dunia otomotif semakin lekat dengan penulis. Banyaknya gaya pada motor *custom*, penulis memiliki ketertarikan lebih pada satu jenis motor *custom* yang selalu menarik perhatian, motor *custom* itu adalah *chopper*. Selain melihat langsung atau dari koran-koran otomotif, penulis juga sering mengkoleksi beberapa poster motor *chopper* yang kala itu di dapatkan dari pasar malam. Mengetahui tentang seluk-beluk bagian motor yang memiliki nilai estetis, mesin yang memiliki performa tinggi, keunikan warna cat yang dituangkan pada body motor, keserasian pengendara dengan motornya, itu semua yang menjadi ketertarikan penulis.

Kekaguman terhadap *custom culture* dan segala produk budayanya yang saling mempengaruhi antara satu dan yang lainnya seperti *chopper*, *hotrod*, fesyen, gaya rambut, dan perilaku setiap pelakunya yang penulis temui di dalam suatu event atau di luar event menjadi ide menarik bagi penulis, dalam hal ini cerita dan sudut pandang lain yang banyak orang awam tidak tahu atau tidak menyadari tentang itu. Penulis mencoba menghadirkan berbagai karya *custom culture* pada motor *chopper* yang menjadi landasan awal terciptanya sebuah karya seni grafis dari bentuk serta suasana yang menggambarkan budaya di dalamnya.

D.2. Metode

Faktor dasar yang mempengaruhi dalam pembuatan karya penulis ada dua, yaitu faktor dalam dan faktor luar. Faktor dari dalam yaitu faktor yang timbul dari diri penulis, seperti imajinasi, perenungan, pemikiran dan cara pandang dari kejadian yang pernah dialami. Sedangkan faktor dari luar

yaitu berinteraksi dengan sesama pelaku *custom culture*, mengunjungi bengkel, perbincangan dengan orang yang memiliki *passion* yang sama dan pengalaman-pengalaman lain yang pernah penulis alami dalam dunia *custom culture*. Sekedar melihat perkembangan para pelaku *custom culture* dimedia sosial juga turut memberikan gagasan kepada penulis. Adapun beberapa referensi yang mempengaruhi karya penulis antara lain, film, poster, ilustrasi, musik dan komik. Faktor-faktor tersebut mendorong penulis untuk mewujudkan secara visual dalam karya tugas akhir.

Penulis mewujudkan *chopper* melalui ilustrasi yang terinspirasi dari bagian-bagian motor *chopper* yang estetik, beberapa hal dari hasil budaya *custom culture* yang mempengaruhi dan terpengaruhi oleh *chopper*, disertai dengan simbol-simbol yang menjadi pendukung terciptanya suatu bentuk yang mewakili imajinasi penulis secara visual.

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Ilustrasi ini pada perkembangan yang lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun atau lainnya.³

Ilustrasi yang digunakan oleh penulis bertujuan untuk memperjelas suatu narasi, dari apa yang sudah dialami, dirasa dan dilihat, dengan sudut pandang dan imajinasi penulis, sehingga karya tersebut dapat merangsang penikmatnya dengan suatu sudut pandang lain tentang *custom culture* pada motor *chopper* yang merupakan bentuk penyampaian komunikasi penulis.

Beberapa elemen seni rupa yang terdapat pada karya penulis meliputi garis, warna, komposisi, bentuk dan simbol, elemen rupa tersebut sebagai ungkapan pada setiap karya sehingga memiliki komposisi dan *point*

3 Mikke Susanto, *DIKSI RUPA: Cetakan I* (Yogyakarta: DictiArt Lab, 2011), p.190

of interest sesuai dengan apa yang ingin penulis sampaikan. *Point of interest* atau *point of view* adalah titik perhatian atau titik dimana penonton mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni. Dalam hal ini seniman bisa dengan memanfaatkan warna, bentuk, objek atau gelap terang maupun ide cerita/tema sebagai pusat perhatian.⁴

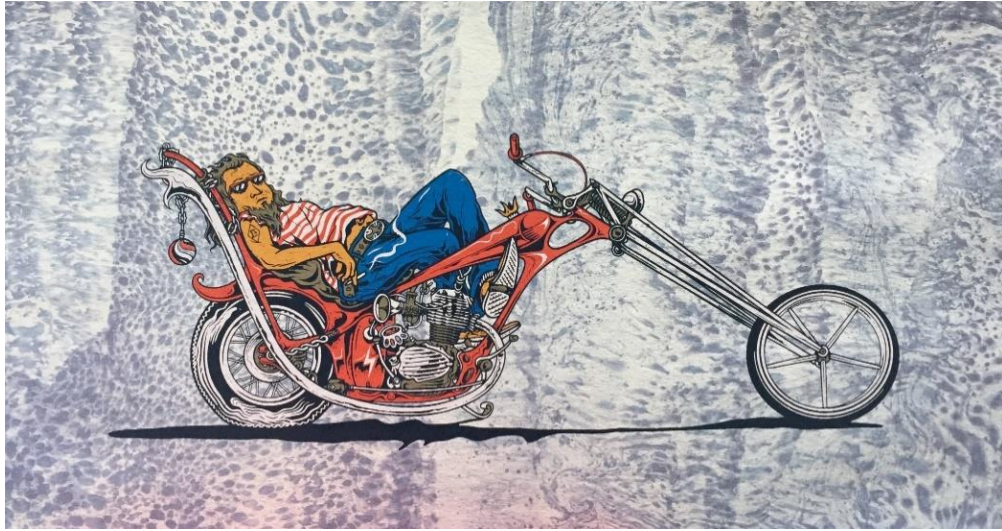
E. Pembahasan Karya

Karya-Karya yang diciptakan berangkat dari latar belakang sebagai ungkapan rasa kagum dan fakta *custom culture* pada motor *choppers*. Hal tersebut berkaitan dengan Seni grafis yang penulis gunakan sebagai media penyampai ide gagasan, Pengungkapan rasa senang, kagum dan apapun yang dirasakan. Simbol yang dihadirkan Penulis menjadi perwakilan dari apa yang dirasakan dan dapat menjembatani kepada penikmat karya.

Proses pembuatan karya yang penulis lakukan tidaklah instan, bermula dari kecintaan pribadi penulis di dunia otomotif, aktif di skena *custom culture*, bercengkrama dengan para pelaku dunia *custom*, mendatangi acara di tiap-tiap kota, dan menjadi praktisi di dalamnya yang membuat pengalaman dan dokumen-dokumen pribadi bagi penulis, sehingga karya yang diciptakan lebih orisinal.

⁴ *op.citd* Mikke Susanto, p. 312

Karya 1



Gb.1. Ricky Prayudi, 1%, 2018

Silkscreen di atas kertas dan Ebru/marbling, 27 cm x 48 cm (Sumber: dokumentasi penulis)

Chopper tidak melulu tentang motor yang *trend*, borjuis, pengendara *chopper* yang apa adanya, fesyen pakaian yang terkadang tidak mewakili seorang pengendara motor yang garang, terkadang malah terkesan biasa saja tidak memakai rompi atau jaket kulit, fesyen rambut yang tidak tertata rapi, gondrong dan acak-acakan. Dalam perkembangannya penulis banyak menemui hal-hal seperti itu, sisi pelaku *custom culture* yang sebenarnya dan apa adanya tanpa ada embel-embel lain yang berlebihan, sehingga bisa terlihat natural dari diri seorang pelaku *custom culture* dengan fesyen, perilaku dan sikapnya yang tidak hanya ingin sekedar dilihat beda dari orang lain.

Penulis memvisualkan sebuah motor *chopper digger*, *digger* mulai muncul pada tahun 1970an, dengan melucuti semua kelebihan berat badan, mengoptimalkan daya, motor yang dirancang untuk balap *drag* pada masanya. Pada karya ini *chopper digger* dibangun dari basic mesin Honda CB100, motor yang trend 5 tahun ini dan banyak digunakan anak-anak muda sekarang menjadi motor balap. Motor yang dulu dianggap jadul dan terlihat tua ternyata kalau dicustom sedemikian rupa bisa menjadi motor yang menarik dan tidak kalah dengan *chopper* bermesin besar.

Background dibuat menggunakan Teknik *marbling/ebru* sehingga memunculkan visual yang dinamis dan membuat kesan visual gaya *psychedelic*, yang banyak diaplikasikan pada body atau visual lain seperti poster yang berhubungan dengan motor *chopper*.

Karya 2



Gb.2. Ricky Prayudi, *Follow*, 2019

Silkscreen di atas kertas, 35 cm x 35,2 cm (Sumber: dokumentasi penulis)

Kegelisahan seseorang yang punya motor *custom* adalah jika hanya ikut-ikutan saja. Tidak tahu seluk beluk mesin, pengapian, karburasi, dll. Itulah yang dirasakan Penulis ketika awal-awal membangun motor *custom*nya. Minimnya pengetahuan tentang motor terkadang membuat masalah-masalah yang sebenarnya sepele menjadi terasa berat. Masalah pun muncul di waktu yang tidak tepat, Seperti saat mau nongkrong, pulang kampung, bahkan kencan. Maka pentingnya pengetahuan tentang seluk beluk motor sendiri perlu ditumbuhkan.

Pada karya ini penulis memvisualkan seorang yang sedang gelisah dan kesusahan dalam menyalakan motornya sebagai visualisasi orang yang mempunyai motor chopper yang kurang paham dengan motornya sendiri. Terdapat juga visualisasi wajah wanita yang sinis membayangnya sebagai visual dari seseorang yang sudah kesal.

Karya 3



Gb.3. Ricky Prayudi, *Rukun*, 2019

Silkscreen di atas kertas, 26,5 cm x 45 cm (Sumber: dokumentasi penulis)

Kerukunan yang terjalin di sesama penggiat *skena custom cultur* dirasakan penulis saat mulai intens membaaur dalam setiap acara atau kegiatan yang sering diselenggarakan di tiap kota. Memiliki kesamaan kecintaan dengan dunia otomotif itu yang membuat kemesraan terjadi, tidak peduli dengan berbagai *style* motornya. Seperti yang divisualkan penulis pada karyanya segerombolan *Choppers* berbagai macam mesinnya dan vespa semua membaaur jadi satu kerukunan. Bahkan dengan penggemar mobil Antik atau *Hotrod* pun juga sama, menjadikan perbedaan yang ada sebagai keunikan masing-masing pengendaranya. Warna kuning yang terkesan mendominasi menimbulkan rasa ceria dan positif, seperti halnya kerukunan yang terjalin antara pelaku *custom culture*, tidak peduli dengan kendaraan dan gaya mereka, ketika sudah berkumpul menjadi satu, tidak ada perbedaan yang dirasa.

F. Kesimpulan

Penciptaan karya tugas akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk menceritakan pengalaman penulis secara spesifik mengenai motor *chopper* yang terpicu dari pengalaman yang dialami serta ketertarikan terhadap perkembangan dunia *custom culture*.

Keseluruhan karya merupakan ungkapan pengalaman dan pengamatan penulis yang dialami dan dirasa secara langsung maupun tidak langsung dalam keterlibatannya pada dunia *custom culture*. Keunikan dan perbedaan sudut pandang yang orang lihat dan rasa tentang motor *chopper* menjadi dasar ketertarikan penulis untuk mengangkatnya menjadi sebuah tema. Penggunaan bentuk berupa bentuk motor serta elemen-elemen lain yang mendukung sebagai objek yang dikemas secara simbol guna menghasilkan maksud pesan yang ingin penulis sampaikan.

Berbagai tahapan pembuatan karya seperti sketsa dan pengumpulan ide-ide karya, kebanyakan penulis tampung ke dalam sebuah catatan. Teknik *silkscreen* penulis pilih sebagai teknik yang mampu menghadirkan gambaran original yang penulis buat sesuai desain yang sudah diciptakan. Garis dan bentuk dapat sama persis di transfer ke dalam bentuk film, yang kemudian dicetak dengan hasil yang sama persis dengan bentuk dan warna yang penulis buat pada desain digital. Teknik *silkscreen* ini lah yang mampu melanjutkan manifestasi perasaan serta emosi yang penulis tuang dalam sebuah desain menjadi sebuah karya seni grafis. Karya tugas akhir ini menampilkan 20 karya cetak *silkscreen* diatas kertas dengan penerapan edisi pada tiap kali penampilannya disepakati hadir dalam jumlah 4-6 edisi.

Secara keseluruhan penciptaan karya dalam pameran tugas akhir ini dirasa penulis sudah cukup optimal, karena dalam pembuatannya penulis bisa memindahkan gagasan dan ide dalam isi kepala dan perasaan hati penulis ke dalam sebuah bentuk fisik karya yang bisa dinikmati dan dirasakan penulis sendiri maupun orang lain.

Penciptaan karya seni berjudul *custom culture* pada motor *chopper* ini, diciptakan untuk memenuhi syarat meraih gelar S-1 seni rupa, serta wujud peran andil penulis terhadap perkembangan seni dan budaya custom di Indonesia.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam laporan ini, baik itu dalam aspek konsep maupun teknik, namun hal-hal tersebut diharapkan dapat dijadikan pelajaran bagi penulis untuk diperbaiki di kemudian hari. Penulis berharap semoga penciptaan karya ini, dapat membawa nilai positif untuk kedepannya, sehingga bermanfaat bagi diri penulis, para penikmat karya, dan lingkungan sekitar, serta memberikan sumbangan wacana dalam khasanah seni rupa Indonesia maupun global.

G. Daftar Pustaka

Buku:

- Danesi, Marcel, *Pesan, Tanda dan Makna, Cetakan I*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010
- Maharsi, Indira, *Tipografi: Tiap Font memiliki Nyawa dan Arti, cetakan I*, Yogyakarta: CAPS, 2013
- Sumardjo, Jacob, *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB, 2000,
- Susanto, Mikke, *Diksi Rupa: Kumpulan dan Istilah Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space, 2011
- Williams, Robert, dan Ron Turner, *Kustom Kulture: Von Dutch, Ed "Big Daddy" Roth, Robert Williams and Others*, San Fransisco: Last Gasp, 1993

Kamus:

- Poerwadarminta, W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1976

Website:

- <https://artikbbi.com/api/> (diakses penulis pada tanggal 28 Mei 2019, Jam08.40 WIB)
- <https://beritagar.id/artikel/laporan-khas/mengenal-kustom-kulture-dan-perkembangannya-di-tanah-air> (diakses penulis pada tanggal 18 Mei 2019, Jam 12:00 WIB)
- <http://digilib.isi.ac.id/2264/> (diakses penulis pada tanggal 18 Mei 2019, Jam 11:50 WIB)
- <https://informazone.com/pengertian-budaya/>, (diaksespenulis pada tanggal 8 Januari 2019, Jam 11.30 WIB)
- <http://jakartainsight.com/read/artikel/2018/01/20/1747/Sejarah-Melukis-diatas-Minyak--EBRU--dan-Perkembangannya>(diaksespenulis pada 18 Juni2019, jam 13.22 WIB)

<https://kbbi.web.id/feminin> (diakses penulis pada tanggal 28 Mei 2019. Jam08.57 WIB)

<https://norisanto.com/arti-dan-makna-simbol-hewan/> (diakses penulis pada tanggal 04 Juni 2019. Jam08.27 WIB)

<https://norisanto.com/arti-dan-makna-simbol-hewan/> (diakses penulis pada tanggal 04 Juni 2019. Jam08.34 WIB)

<https://sains.kompas.com/read/2011/08/15/11323940/.Gubug.Penceng.Pe.nanda.Arah.Selatan> (diakses penulis pada tanggal 28 Mei 2019. Jam12.25 WIB)

<https://sports.okezone.com/read/2016/08/25/38/1473182/sportpedia-makna-bendera-dan-tanda-di-motogp> (diakses penulis pada tanggal 28 Mei 2019. Jam09.09 WIB)

<http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-custom/>, (diakses penulis pada tanggal 8 Januari 2019, Jam11.20 WIB)

<http://www.duniamotor.net>(diaksespenulis pada tanggal 11 Agustus 2018, Jam21.15 WIB)

<http://www.choppers.com/history.asp>, (diaksespenulis pada tanggal 8 Januari 2019, Jam10.45 WIB)

<http://www.choppers.com/history.asp>, (diakses penulis pada tanggal 8 Januari 2019, Jam10.45 WIB)

<https://www.getlowered.com/blog/the-history-of-the-chopper-motorcycle/> (diakses penulis pada tanggal 27 Mei 2019. Jam20.45 WIB)

<https://www.google.co.id/amp/s/www.gridoto.com/amp/read/221019561/mengenal-lagi-jenis-jenis-rangka-sepeda-motor>(diakses penulis pada tanggal 12 Juni 2019. Jam07.45)

<https://www.kaskus.co.id/thread/51c500543c118e9e5b000004/prison-tattoo-and-their-secret-meanings-tatto-penjara-dan-artinya-yang-rahasia/> (diakses penulis pada tanggal 28 Mei 2019. Jam10.25 WIB)

https://www.kompasiana.com/diah_marliati_a_soeradiredja/5500a352a3331159735116ae/a-z-menyingkap-makna-simbol-kuno (diakses penulis pada tanggal 04 Juni 2019. Jam08.45 WIB)

<https://www.komangputra.com/makna-filosofi-kain-poleng-bali.html> (diakses penulis pada tanggal 28 Mei 2019. Jam09.20 WIB)

<https://www.moneysmart.id/mata-uang-di-dunia-dan-asal-usul-sejarah-namanya/> (diakses penulis pada tanggal 04 Juni 2019. Jam09.15 WIB)

<https://www.scribd.com/doc/241035506/PENGERTIAN-KOMPOSISI-BENTUK> (diakses penulis pada tanggal 28 Mei 2019. Jaml 08.10 WIB)

<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2015/06/unsur-unsur-seni-rupa-dan-penjasannya.html> (diakses penulis pada tanggal 28 Mei 2019. Jam07.45 WIB)

[https://www.streetchopperweb.com/digger-chopper-history#page-5.](https://www.streetchopperweb.com/digger-chopper-history#page-5) (diakses penulis pada tanggal 27 Mei 2019. jam21.10 WIB)